

Objectifs

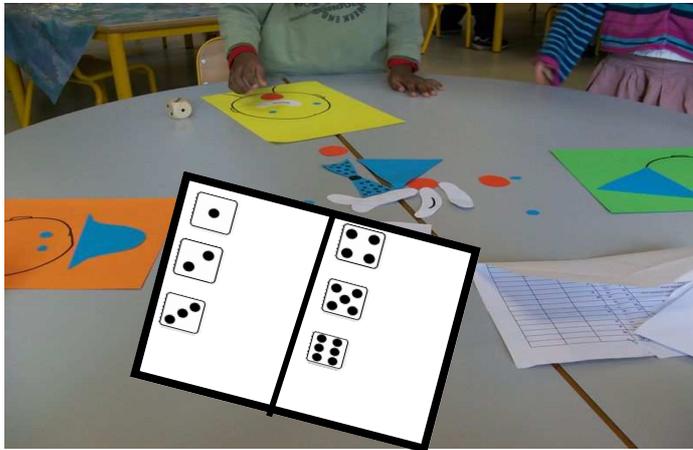
Savoir écrire une règle de jeu
Observer et dégager les caractéristiques d'une règle de jeu

matériel

Images du jeu du clown
Règles de jeu à lire: le chamboule tout, la course à l'œuf
Trame à compléter

1ère étape:
Lancer le projet d'écriture du jeu

J'explique aux élèves qu'en faisant des recherches sur le cirque sur internet, je suis tombée sur une page montrant un jeu. Expliquer que j'aimerais réaliser ce jeu dans la classe. Pour découvrir le jeu, je leur présente le document suivant:



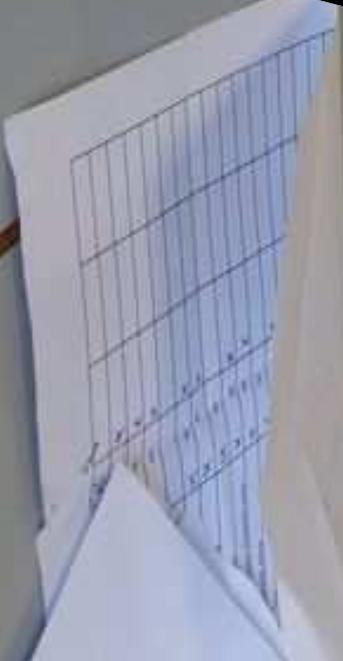
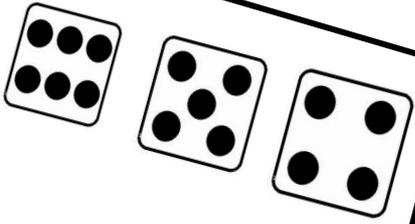
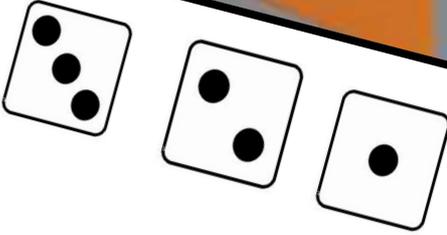
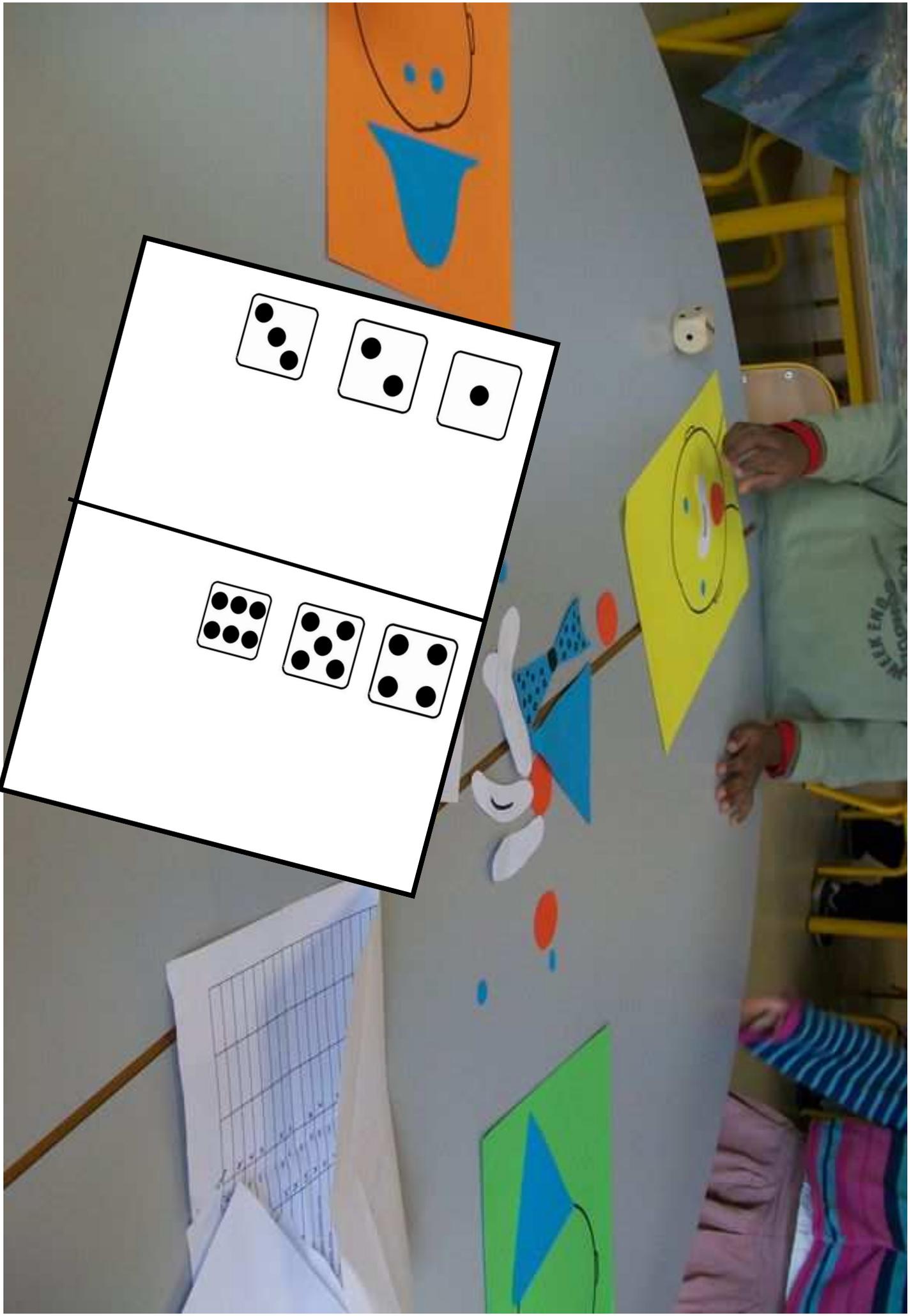
Essaye de deviner le jeu en observant la table: que trouve t- on sur la table? Des têtes où on a placé un chapeau, des yeux et un nez. Sur la table, il y a des éléments découpés: un nœud, des yeux... Il y a un tableau avec des dés, à chaque tirage correspond une partie du clown

À ton avis, comment joue t- on à ce jeu?

On lance le dé, on prend la partie qui correspond.

Qui a gagné? Celui qui a terminé son clown en premier.

2ème étape:
Comment écrire une règle de jeu



La course à l'œuf

Matériel:

Une cuillère

Des œufs

Des chaises

Une craie

Des haies

nombre de joueurs:

4



Règle

4 élèves se placent sur la ligne de départ: chaque joueur a une cuillère avec un œuf dedans.

Ils se lancent sur le parcours: ils doivent monter sur les chaises et passer au dessus des haies.

Le gagnant est celui qui ne casse pas son œuf et qui passe la ligne d'arrivée en premier.

La course à l'œuf

Matériel:

Une cuillère
Des œufs
Des chaises
Une craie
Des haies

nombre de joueurs:

4



Règle

4 élèves se placent sur la ligne de départ: chaque joueur a une cuillère avec un œuf dedans.

Ils se lancent sur le parcours: ils doivent monter sur les chaises et passer au dessus des haies.

Le gagnant est celui qui ne casse pas son œuf et qui passe la ligne d'arrivée en premier.

Le chamboule-tout

Matériel:

Des boîtes de conserve décorées
Une balle
Une feuille de résultats

nombre de joueurs:

2



Règle

1 élève lance la boule sur le chamboule tout. On note sur la feuille de résultats combien de boîtes sont tombées sur le sol. L'autre enfant lance à son tour.

Le gagnant est celui qui a fait tomber le plus de boîtes.

En cas d'égalité, refaire un tour.

Le chamboule-tout

Matériel:

Des boîtes de conserve décorées

Une balle

Une feuille de résultats

nombre de joueurs:

2



Règle

1 élève lance la boule sur le chamboule tout. On note sur la feuille de résultats combien de boîtes sont tombées sur le sol.

L'autre enfant lance à son tour.

Le gagnant est celui qui a fait tomber le plus de boîtes.

En cas d'égalité, refaire un tour.

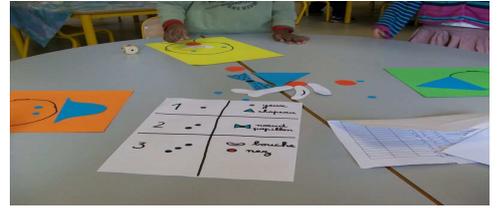
Le jeu du clown

Matériel:

- Des feuilles colorées avec une tête
- des découpages de nez, bouches, nœuds, chapeaux, cheveux, nez rouge
- L'affiche avec le dé et le découpage qui lui correspond
- Un dé

nombre de joueurs:

4



Règle

Le gagnant est celui qui _____

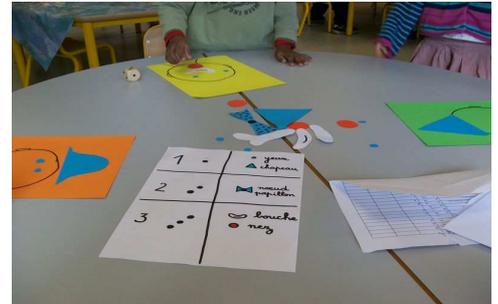
Le jeu du clown

Matériel:

- Des feuilles colorées avec une tête
- des découpages de nez, bouches, nœuds, chapeaux, cheveux, nez rouge
- L'affiche avec le dé et le découpage qui lui correspond
- Un dé
-

nombre de joueurs:

4



Règle

Un élève lance le dé, il prend la partie qui correspond et la pose sur sa tête.

Les autres élèves font la même chose, à tour de rôle.

Le gagnant est celui qui termine le clown en premier.

Je présente aux élèves deux règles du jeu:

La course à l'œuf

Matériel:

- Une cuillère
- Des œufs
- Des chaises
- Une craie
- Des haies

nombre de joueurs:

4



Règle

4 élèves se placent sur la ligne de départ: chaque joueur a une cuillère avec un œuf dedans.
Ils se lancent sur le parcours: ils doivent monter sur les chaises et passer au dessus des haies.
Le gagnant est celui qui ne casse pas son œuf et qui passe la ligne d'arrivée en premier.

Le chamboule-tout

Matériel:

- Des boîtes de conserve décorées
- Une balle
- Une feuille de résultats

nombre de joueurs:

2



Règle

1 élève lance la boule sur le chamboule tout. On note sur la feuille de résultats combien de boîtes sont tombées sur le sol.
L'autre enfant lance à son tour.
Le gagnant est celui qui a fait tomber le plus de boîtes.
En cas d'égalité, refaire un tour.

Lire les règles du jeu, faire reformuler chaque jeu, le faire expliquer.
Essayer de dégager la construction, la silhouette d'une règle de jeu.
Arriver à élaborer la structure suivante

Titre : nom du jeu

Matériel:

-
-
-
- ...

nombre de joueurs:

1/2/3/4

Image d'illustration

Règle

Le gagnant est celui qui _____

Je remets aux élèves la silhouette afin d'écrire le premier jet.
Avant, élaborer la boîte à mots:

On travaillera sur le tableau, par catégories de mots

Objets: yeux, nez, bouche, nœud papillon, cheveux, chapeau, dé, découpage, tête, élève, enfant, le deuxième, le troisième, le quatrième

Verbe: lance, tire, prend, gagne, met, termine, finit, complète, place, recommence

À tour de rôle, chacun son tour, un autre

Le jeu du clown

Matériel:

- Des feuilles colorées avec une tête
- des découpages de nez, bouches, nœuds, chapeaux, cheveux, nez rouge
- L'affiche avec le dé et le découpage qui lui correspond
- Un dé

nombre de joueurs:

4



Règle

Le gagnant est celui qui _____

Exemple:

Un élève lance le dé, il prend la partie/ le découpage qui correspond et la pose/ place sur sa tête.

Les autres élèves/ enfants font la même chose, à tour de rôle.

Le gagnant est celui qui termine/ finit/ complète le clown en premier.

Réaliser le jeu en réel

Faire colorier les différents éléments à placer, les découper après plastification
Mettre en place un jeu devant la classe complète, faire ensuite jouer 4 par 4 ou utiliser le jeu comme jeu d'autonomie quand un travail est fini.